



# กิจกรรมถอดบทเรียน BEST PRACTICE โรงเรียนสุจริต : ครู

## เรื่อง การพัฒนาทักษะการใช้ชีวิตอย่างสุจริต ด้วยกิจกรรม UNPLUGGED CODING ของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



**นางสาวอังรธา มีสติ**  
ตำแหน่ง ครูโรงเรียนบ้านหาดหงส์

โรงเรียนบ้านหาดหงส์  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชุมพร เขต 1  
กระทรวงศึกษาธิการ

## คำนำ

เอกสารเล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อเสนอการถอดบทเรียนผลงาน Best Practices การพัฒนาทักษะการใช้ชีวิตอย่างสุจริต ด้วยกิจกรรม Unplugged Coding ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมพัฒนาผู้เรียนในการเรียนเรื่อง การออกแบบและการเขียนอัลกอริทึม และเสริมสร้างทักษะในการใช้ชีวิตอย่างสุจริต ในการหลีกเลี่ยงการทุจริต ส่งเสริมให้นักเรียนมีคุณธรรมในการใช้ชีวิตประจำวัน

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า การถอดบทเรียนผลงาน Best Practices การพัฒนาทักษะการใช้ชีวิตอย่างสุจริต ด้วยกิจกรรม Unplugged Coding ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง การออกแบบและการเขียนอัลกอริทึม โดยใช้กิจกรรมเกมแผนที่ต่างๆ แทนการใช้ Code ของกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จะเป็นประโยชน์ และสามารถเป็นแบบอย่างเพื่อการนำไปประยุกต์ใช้ในสื่อเทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้และใช้สื่อเทคโนโลยี ICT ในทางสร้างสรรค์พร้อมทั้งบูรณาการทักษะการใช้ชีวิตของนักเรียน เสริมสร้างคุณธรรมให้ปลอดภัยจากการทุจริตคอร์รัปชัน และขอขอบคุณผู้บริหารโรงเรียน คณะครู ผู้ให้การสนับสนุน คอยช่วยเหลือ ส่งเสริมให้กำลังใจและให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานด้วยดีตลอดมา จึงขอขอบคุณไว้ ณ โอกาสนี้

นางสาวอัจฉรา มีสติ

ผู้จัดทำ

## สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ความสำคัญของนวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)	1
วัตถุประสงค์และเป้าหมายการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)	2
ขั้นตอนการดำเนินงาน	2
ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ	4
ปัจจัยความสำเร็จ	6
บทเรียนที่ได้รับ	6
การเผยแพร่ / การได้รับการยอมรับ	6
ข้อเสนอแนะ	6
<b>ภาคผนวก</b>	
- ชุดเกมหลบสิ่งกีดขวาง “เด็กดี หนีทุจริต” ตามกระบวนการพัฒนาทักษะการใช้ชีวิต ด้วยกิจกรรม Unplugged Coding ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	8
- ภาพกิจกรรมการเรียนการสอน	12
- แผนการจัดการเรียนรู้	15
- บันทึกหลังสอน	21



## แบบรายงานนวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)

**ชื่อผลงาน** การพัฒนาทักษะการใช้ชีวิตอย่างสุจริต ด้วยกิจกรรม Unplugged Coding ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

**ชื่อเจ้าของผลงาน** นางสาวอัจฉรา มีสติ ตำแหน่ง ครู คศ.1 โรงเรียนบ้านหาดหงส์

**โรงเรียน** บ้านหาดหงส์ ตำบลท่าข้าม อำเภอท่าแซะ จังหวัดชุมพร

**สังกัด** สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชุมพร เขต 1

**โทรศัพท์** 061-5864692 **E-mail** kruautchara24@gmail.com

**ประเภทผลงาน**  ผู้บริหารสถานศึกษา

ครู

นักเรียน

บุคลากรทางการศึกษา/ผู้รับผิดชอบโครงการ

**ผลงานสอดคล้องของคุณลักษณะโรงเรียนสุจริต**

ทักษะกระบวนการคิด

ซื่อสัตย์สุจริต

มีวินัย

อยู่อย่างพอเพียง

จิตสาธารณะ

### 1. ความสำคัญของนวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ มีการเปลี่ยนแปลงมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด โดยเพิ่มสาระ เทคโนโลยีซึ่งประกอบด้วย การออกแบบและเทคโนโลยี และวิทยาการคำนวณ เน้นการเรียนรู้แบบ บูรณาการระหว่างวิชา คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี กับกระบวนการเชิงวิศวกรรม ทั้งนี้ เป้าหมายของการปรับเปลี่ยนมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด มุ่งให้สถานศึกษาได้จัดการศึกษา ที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทาง เศรษฐกิจและสังคม รวมทั้งนโยบายในการพัฒนาประเทศ

วิชาเทคโนโลยี วิทยาการคำนวณนั้น มีเป้าหมายสำคัญในการพัฒนาผู้เรียน ดังนี้ 1) เพื่อใช้ทักษะการคิดเชิงคำนวณในการคิดวิเคราะห์แก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ 2) เพื่อให้มีทักษะในการค้นหาข้อมูลหรือสารสนเทศ ประเมิน จัดการ วิเคราะห์ สังเคราะห์และนำสารสนเทศ ไปใช้ในการแก้ปัญหา 3) เพื่อประยุกต์ใช้ความรู้ด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ สื่อดิจิทัล เทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสารในการแก้ปัญหาในชีวิตจริง การทำงานร่วมกันอย่างสร้างสรรค์เพื่อ ประโยชน์ต่อตนเองหรือสังคม และ 4) เพื่อใช้เทคโนโลยี

สารสนเทศและการสื่อสารอย่างปลอดภัย รู้เท่าทัน มีความรับผิดชอบ มีจริยธรรม (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2562) กล่าวคือ วิชาวิทยาการคำนวณเป็นการเน้นการเรียนรู้ในเรื่องการคิดเชิงคำนวณ เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตประจำวันอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการรู้เท่าทันและมีจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี ใช้เทคโนโลยีอย่างสุจริต และเป็นผลดีแก่สังคม

กิจกรรมการเรียนรู้แบบ Unplugged มีการพูดถึงกันมากในปัจจุบันนับตั้งแต่มีหลักสูตรวิทยาการคำนวณที่จัดให้ผู้เรียน เรียนรู้ทุกระดับชั้น กิจกรรมการเรียนรู้แบบ Unplugged เป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างความเข้าใจหลักการพื้นฐานของคอมพิวเตอร์และตรรกศาสตร์ ผ่านกิจกรรมการเล่น โดยไม่ใช้คอมพิวเตอร์ เช่น กระดานเกม การลำดับขั้นตอนการเรียนรู้โค้ดดิ้งผ่านกระดาษ เพื่อเป็นสื่อในการเรียนรู้หลักการของคอมพิวเตอร์ โดยกระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างสนุกสนาน และสามารถฝึกทักษะการแก้ปัญหา การใช้ความคิดสร้างสรรค์การคิดอย่างเป็นระบบ และทักษะการสื่อสาร ซึ่งเป็นพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ และบูรณาการเข้ากับการพัฒนาทักษะการใช้ชีวิตอย่างสุจริต นักเรียนจะได้มีส่วนร่วมในการปลูกฝัง การป้องกัน และการสร้างเครือข่ายตามปฏิญญาโรงเรียนสุจริต

## 2. วัตถุประสงค์ และเป้าหมายการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)

### วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อให้ให้นักเรียนมีทักษะในการใช้ชีวิตประจำวันอย่างสุจริต
- 2.2 เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ CODING ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Unplugged
- 2.3 ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาวิทยาการคำนวณ

### เชิงปริมาณ

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหาดหงส์ อำเภอท่าแซะ จังหวัดชุมพร จำนวน 8 คน

### เชิงคุณภาพ

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถพัฒนาทักษะการใช้ชีวิตอย่างสุจริต ด้วยกิจกรรม Unplugged Coding เชื่อมโยงกับการคิดแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ได้

## 3. ขั้นตอนการดำเนินงาน

### 3.1 การออกแบบนวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)

ในการจัดการเรียนการสอนหรือการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สามารถทำได้หลากหลายวิธี เช่น การทำงานเป็นกลุ่ม การอภิปราย การสื่อสารระหว่างกัน การแสดงบทบาทสมมติ การมีส่วนร่วมใ้ชั้นเรียน และการร่วมกันเขียนข้อความสั้นๆ เป็นต้น ผลงาน/นวัตกรรมที่สร้างขึ้น ได้แก่

3.1.1 แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) บูรณาการเข้ากับหลักสูตรด้านทุจริตศึกษา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

3.1.2 สื่องานนำเสนอ (Power Point) วิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) บูรณาการเข้ากับหลักสูตรด้านทฤษฎีศึกษา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

### 3.2 การดำเนินงานตามกิจกรรม (ตามวงจร PDCA)

#### 3.2.1 ขั้นเตรียมการ (Plan)

1) ผู้สอนศึกษาข้อมูลพื้นฐาน หลักการ แนวคิด และองค์ประกอบเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ทักษะการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จากเอกสาร บทความ และงานวิจัย และศึกษาคู่มือโรงเรียนสุจริต หลักสูตรการด้านทฤษฎี เพื่อนำข้อมูลมาเป็นแนวทางในการกำหนดโครงสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาผลงาน/นวัตกรรม

2) ผู้สอนศึกษาเป้าหมายของการจัดการศึกษาของสถานศึกษา ศึกษาหลักสูตรของโรงเรียนสุจริต หลักสูตรด้านทฤษฎี ศึกษาเอกสารประกอบหลักสูตรและวิเคราะห์หลักสูตร ศึกษาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และทักษะในศตวรรษที่ 21 ในการค้นคว้า และสร้างองค์ความรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ สามารถแก้ปัญหาอย่างเป็น ระบบ สามารถตัดสินใจ โดยใช้ข้อมูลหลากหลายและประจักษ์พยานที่ตรวจสอบได้ เพื่อสร้างหน่วยการเรียนรู้ให้ สอดคล้องกับตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560

3) ผู้สอนจัดทำโครงการสอนหน่วยการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีฉบับปรับปรุงพุทธศักราช 2560 และบูรณาการเข้ากับหลักสูตรด้านทฤษฎี

4) ผู้สอนนำโครงการสอนเนื้อหาการจัดการเรียนรู้ (Active learning) และทักษะการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มาออกแบบ กิจกรรมจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)

#### 3.2.2 ขั้นดำเนินการ (DO)

1) ชี้แจงการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอนตามแนวการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) และทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่บูรณาการเข้ากับหลักสูตรด้านทฤษฎี

2) ครูผู้สอนจัดการเรียนการสอน ตามแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) วิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และสอดคล้องกับหลักสูตรด้านทฤษฎี

#### 3.2.3 ขั้นตรวจสอบและประเมินผลงาน (Check)

1) ผู้เรียนมีความตื่นตัวในการเข้าร่วมกิจกรรม ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม มีการค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ และมีการปรับปรุงเป็นระยะโดยมีผู้สอนทำหน้าที่ให้ข้อเสนอแนะในการแก้ไข ปรับปรุงและพัฒนางาน

2) ผู้สอนตรวจสอบและเสนอแนะแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับผู้เรียน หลังจากที่ได้ผู้เรียนจัดทำนวัตกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) วิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และแลกเปลี่ยนทักษะการใช้ชีวิตอย่างสุจริตกับผู้เรียน

### 3.2.4 ขั้นปรับปรุงแก้ไข (Action)

1) เป็นการสะท้อนผลการดำเนินงาน ตามสภาพจริง (Reflection) ต้องมีการพัฒนา  
นวัตกรรมปรับปรุงให้นวัตกรรมมีความเหมาะสมและน่าสนใจมากขึ้น

2) นำข้อเสนอแนะนำไปใช้และการศึกษาค้นคว้าครั้งต่อไปจากนวัตกรรมเดิมไปพัฒนา

## 4. ผลการดำเนินงาน/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

### 4.1 ผลที่เกิดขึ้นกับนักเรียน

4.1.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหาดหงส์ ได้รับการปลูกฝังเป็นผู้มีคุณธรรม  
จริยธรรม ในการดำเนินกิจกรรมทุกรูปแบบ

4.1.2 ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ CODING ควบคู่กับคุณธรรม จริยธรรม เป็นการป้องกันให้  
นักเรียนรู้การแยกแยะสิ่งดีและไม่ดีเพิ่มขึ้น

4.1.3 ผู้เรียนมีทักษะในการใช้ชีวิตประจำวันอย่างสุจริต

### 4.2 ผลที่เกิดกับครู

4.2.1 เป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะความรู้ ความสามารถในการ  
เรียนรายวิชาวิทยาการคำนวณ สอดแทรกคุณธรรมสร้างสรรค์คนดี ครูสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชั้นเรียน  
ของตนได้หรือพัฒนาเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้

4.2.2 เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ Active Learning ที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ยุคใหม่ ให้ผู้เรียนได้  
มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ และเป็นการพัฒนาศักยภาพของคุณครูในการใช้สื่อเป็นแนวทางพัฒนา  
คุณธรรมและจริยธรรมนักเรียน

4.2.3 เป็นการจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับวิสัยทัศน์และจุดหมายของ หลักสูตร แกนกลาง  
การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่เน้นสมรรถนะผู้เรียน มาตรฐานและตัวชี้วัด ที่นำไปสู่การ ปฏิบัติ  
โดยเฉพาะสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนที่มุ่งให้เกิดความสามารถในการสื่อสารและความสามารถในการคิด

### 4.3 ผลที่เกิดกับผู้บริหาร

ผู้บริหารให้ความสำคัญต่อการพัฒนาโรงเรียนและพัฒนาครูผู้สอน เป็นผู้นำ ในการขับเคลื่อน  
โรงเรียนสุจริตมีทิศทางที่ชัดเจน พัฒนาโรงเรียนภายใต้การบริหารงานแบบมีส่วนร่วม ปฏิบัติตนเป็นแบบอย่าง  
ที่ดีแก่ผู้ใต้บังคับบัญชา มีสมรรถนะในการบริหารจัดการอย่างเป็นระบบจนเป็นที่ ประจักษ์ชัดเจนและเป็นที่ยอมรับ  
จากสังคม ดังจะเห็นได้จากการได้รับรางวัลยกย่องเชิดชูเกียรติจากหน่วยงานต่างๆ

### 4.4 ผลที่เกิดกับโรงเรียน

โรงเรียนได้มีรูปแบบการจัดการจัดการเรียนการสอน ด้วยกิจกรรม Unplugged Coding ใน  
การพัฒนาทักษะ Coding โดยมีการสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรม และนักเรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติ  
กิจกรรม ส่งผลให้ผู้เรียนพัฒนาศักยภาพในตัวเอง พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รวมถึงคุณลักษณะที่พึง  
ประสงค์ตามหลักสูตรด้านสุจริต คือ มีทักษะกระบวนการคิด มีวินัย ซื่อสัตย์ อยู่อย่างพอเพียงและมีจิต  
สาธารณะ นำไปสู่โรงเรียนสุจริต

#### 4.5 ผลที่เกิดกับครอบครัวของนักเรียน

จากการที่ผู้เรียนมีการพัฒนาส่งผลให้โรงเรียนได้รับเสียงสะท้อนจากผู้ปกครองว่า เห็นการเปลี่ยนแปลงและพึงพอใจในการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมของผู้เรียน ทั้งทางด้านความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคมของผู้เรียน มีความพอเพียง ประหยัด อดออมด้วยตนเอง รวมทั้งผู้เรียนให้เกิดทักษะในการใช้ชีวิตประจำวันอย่างสุจริต ทำให้ผู้ปกครองตระหนักและเล็งเห็นถึงความสำคัญของการเป็นคนเก่ง คนดี และมีคุณธรรมจริยธรรมมากขึ้น

#### สอดคล้องกับคุณลักษณะ 5 ประการของโครงการโรงเรียนสุจริต

คุณลักษณะ	กิจกรรม/วิธีการที่สอดคล้อง	ผลที่เกิดขึ้น
ทักษะกระบวนการคิด	ชุดเกมหลบสิ่งกีดขวาง “เด็กดี หนีทุจริต” ตามกระบวนการทักษะการใช้ชีวิต ด้วยกิจกรรม Unplugged Coding	นักเรียนเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ว่า สิ่งใดบ้าง ที่เป็นสิ่งไม่ดีควรหลบหลีก
มีวินัย	ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลองสร้างเกมด้วยตนเอง	นักเรียนมีวินัยในการแลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อน และแบ่งกันทำหน้าที่ของตนเอง
ซื่อสัตย์สุจริต	กิจกรรมชุดเกมหลบสิ่งกีดขวาง “เด็กดี หนีทุจริต”	นักเรียนได้เรียนรู้ว่า สิ่งใดเป็นพฤติกรรมที่ไม่สุจริต
อยู่อย่างพอเพียง	การนำเกมที่นักเรียนเคยเล่น มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ และใช้กระดานชริยูสที่มีอยู่ในการสร้างเกม	นักเรียนได้เรียนรู้การใช้ของที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด
จิตสาธารณะ	นักเรียนนำเกมที่ได้เล่นไปแลกเปลี่ยนกับนักเรียนในระดับชั้นอื่นๆ	นักเรียนในระดับชั้นอื่นให้ความสนใจและเกิดทักษะในการใช้ชีวิตอย่างสุจริตเกิดขึ้น

#### กิจกรรมที่สอดคล้องกับปณิญาโรงเรียนสุจริต

คุณลักษณะ	กิจกรรม/วิธีการที่สอดคล้อง	ผลที่เกิดขึ้น
การปลูกฝัง	ชุดเกมหลบสิ่งกีดขวาง “เด็กดี หนีทุจริต” ตามกระบวนการทักษะการใช้ชีวิต ด้วยกิจกรรม Unplugged Coding	นักเรียนได้รับการปลูกฝังจากเกมว่า สิ่งใดที่เป็นอบายมุข หรือทุจริตควรหลีกเลี่ยง
การป้องกัน	ครูให้ความรู้ท้ายการทำกิจกรรมว่า เราควรมีทักษะใช้ชีวิตอย่างไร เพื่อป้องกันการเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับการทุจริต	นักเรียนมีทักษะในการป้องกันตนเองให้ห่างไกล และไม่ยุ่งเกี่ยวกับเรื่องทุจริต
การสร้างเครือข่าย	ครูนำกิจกรรมเผยแพร่ทางเพจโรงเรียน และในกลุ่มไลน์ของโรงเรียนบ้านหาดหงส์ เพื่อให้ผู้ปกครองได้ปลูกฝังนักเรียนจากทางครอบครัว	ผู้ปกครองสร้างเครือข่ายในชุมชน เพื่อป้องกันการทุจริตที่จะเกิดขึ้นในสังคม

## 5. ปัจจัยความสำเร็จ

1) กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สามารถพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะกระบวนการคิดเชิงคำนวณด้วยกิจกรรม Unplugged Coding สอดแทรกคุณธรรมจริยธรรม ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ผู้เรียนเกิดทักษะการคิด ทักษะการเรียนรู้ การแก้ปัญหา สามารถสืบเสาะหาความรู้และสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง และทักษะในการใช้ชีวิตประจำวันอย่างสุจริต

2) ผู้บริหารและคณะครูให้ความเห็นชอบและให้การสนับสนุนการดำเนินกิจกรรม มีวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมอย่างเพียงพอ

3) ครูผู้สอนปรับวิธีคิด เปลี่ยนวิธีสอนจากการสอนแบบ "เรียนในหนังสือ" มาเป็นผู้ชี้แนะการเรียนรู้ (Learning Coaching) ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และปฏิบัติกิจกรรมในกระบวนการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนมากขึ้น ทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองอย่างมีความหลากหลาย

## 6. บทเรียนที่ได้รับ

ชุดเกมหลบสิ่งกีดขวาง “เด็กดี หนีทุจริต” ตามกระบวนการพัฒนาทักษะการใช้ชีวิตอย่างสุจริต ด้วยกิจกรรม Unplugged Coding เป็นการเรียนรู้ที่ไม่ได้มีวัตถุประสงค์เพียงเพื่อสร้างความสนุกสนานหรือความบันเทิงเพียงเท่านั้น แต่ยังช่วยในเรื่องการพัฒนาทักษะทางด้านความคิดและการวางแผน ทำให้นักเรียนมีความรู้ มีทักษะการคิดเชิงคำนวณตามเป้าหมายของรายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) โดยมีการสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรม และทักษะในการใช้ชีวิตประจำวันอย่างสุจริต

## 7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ

ช่องทางการเผยแพร่

จัดประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ผลงาน ทั้งจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ประชาสัมพันธ์วารสาร Facebook ของโรงเรียน และ Line กลุ่มห้องเรียน

## 8. ข้อเสนอแนะ

ควรมีการสร้างนวัตกรรมที่หลากหลาย บูรณาการหลักสูตรด้านทุจริตให้อยู่ในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ และบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนรู้ในทุกระดับชั้น

### ภาคผนวก

- ชุดเกมหลบสิ่งกีดขวาง “เด็กดี หนีทุจริต” ตามกระบวนการพัฒนาทักษะการใช้ชีวิตอย่างสุจริต ด้วยกิจกรรม Unplugged Coding ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
- ภาพกิจกรรมการเรียนการสอน
- แผนการจัดการเรียนรู้

ชุดเกมหลบสิ่งกีดขวาง “เด็กดี หนีอบายมุข”  
 ตามกระบวนการพัฒนาทักษะการใช้ชีวิตอย่างสุจริต  
 ด้วยกิจกรรม Unplugged Coding ของนักเรียน  
 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



สนุกกับการเขียนโปรแกรม

“**ได้ดี**



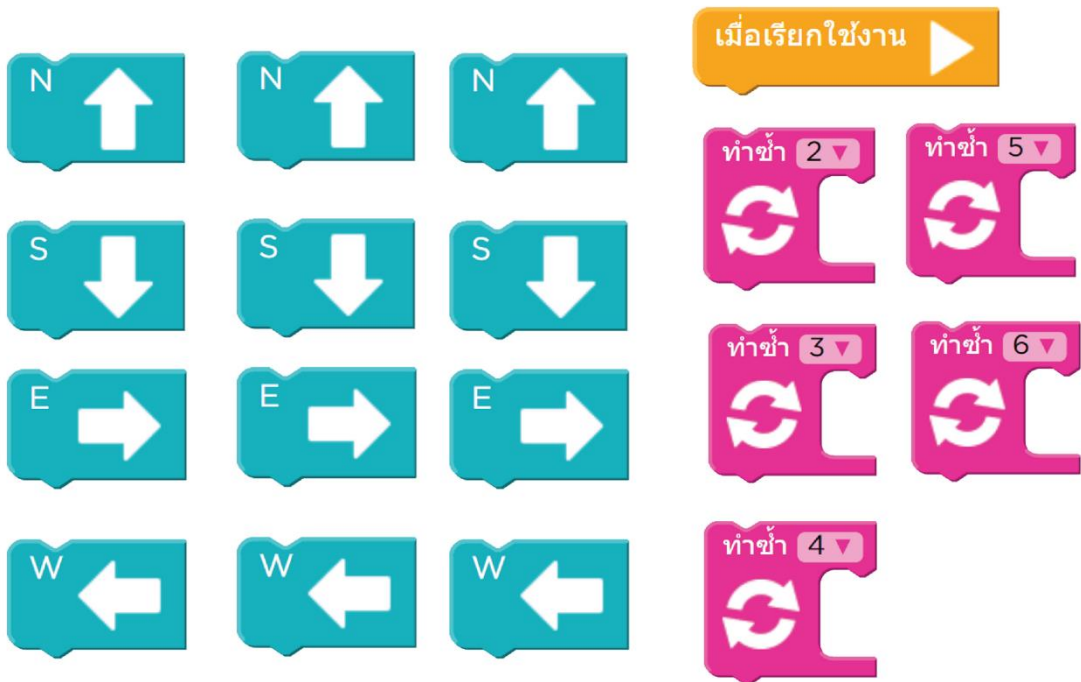
SALARY



“**หนักจนรู้ตัว**”

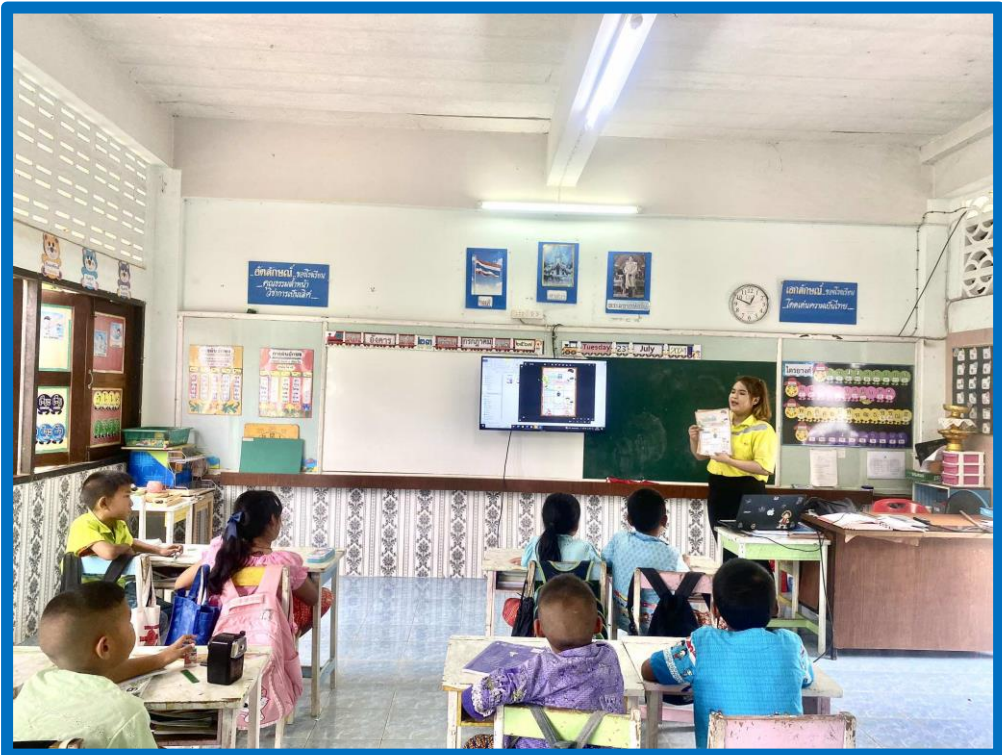



บัตรคำสั่งจำลองเขียนโปรแกรมบล็อก (Unplugged Coding)



พื้นที่ทำงาน : วางบัตรคำสั่ง

ภาพกิจกรรมการเรียนรู้การสอน



ภาพกิจกรรมการเรียนการสอน



ภาพกิจกรรมการเรียนรู้การสอน



## แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ขั้นตอนวิธีการแก้ปัญหา

เวลา 4 ชั่วโมง

เรื่อง เด็กดี หนีทุจริต

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เวลา 1 ชั่วโมง

รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

### 1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

#### สาระที่ 4 เทคโนโลยี

มาตรฐาน ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทันและมีจริยธรรม

#### ตัวชี้วัดระหว่างทาง

ว 4.2 ป.3/2 เขียนโปรแกรมอย่างง่าย โดยใช้ซอฟต์แวร์หรือสื่อและตรวจหาข้อผิดพลาดของโปรแกรม

#### ตัวชี้วัดปลายทาง

ว 4.2 ป.3/1 แสดงอัลกอริทึมใน การทำงานหรือการแก้ปัญหา อย่างง่าย โดยใช้ภาพ สัญลักษณ์ หรือข้อความ

### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอธิบายหลักการเขียนอัลกอริทึมด้วยรหัสจำลอง (K)
2. นักเรียนสามารถแก้ปัญหาอย่างง่ายได้ โดยใช้อัลกอริทึมด้วยรหัสจำลอง (P)
3. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้ โดยใช้อัลกอริทึมด้วยรหัสจำลอง (A)

### 3. สาระสำคัญ

การแสดงอัลกอริทึมด้วยรหัสจำลอง คือการอธิบายด้วยรหัส โดยเราสามารถกำหนดรหัส จำลอง ขึ้นเองได้

### 4. สาระการเรียนรู้

- อัลกอริทึมด้วยรหัสจำลอง
- การใช้อัลกอริทึมด้วยรหัสจำลองในการแก้ปัญหา

### 5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> ความสามารถในการสื่อสาร  | <input checked="" type="checkbox"/> ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต |
| <input checked="" type="checkbox"/> ความสามารถในการคิด      | <input type="checkbox"/> ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี             |
| <input checked="" type="checkbox"/> ความสามารถในการแก้ปัญหา |  |

## 6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

- |   |   |  |   |
|---|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ | <input checked="" type="checkbox"/> มีวินัย     | <input type="checkbox"/> อยู่อย่างพอเพียง              | <input type="checkbox"/> รักความเป็นไทย |
| <input type="checkbox"/> ซื่อสัตย์สุจริต        | <input checked="" type="checkbox"/> ใฝ่เรียนรู้ | <input checked="" type="checkbox"/> มุ่งมั่นในการทำงาน | <input type="checkbox"/> มีจิตสาธารณะ   |

## 7. การจัดกระบวนการเรียนรู้

### ชั้นนำ (10 นาที)

1. ครูให้นักเรียนร่วมกันหาทางหลบหลีกสิ่งกีดขวางจากภาพที่ครูกำหนดให้
2. ครูและนักเรียนร่วมกันบอกเส้นทางหลบหลีกสิ่งกีดขวางที่ดีที่สุดในห้องเรียน

### ชั้นสอน (40 นาที)

1. ครูอธิบายหลักการของรหัสจำลอง จากนั้นแจกใบกิจกรรม เรื่องรหัสจำลอง ให้นักเรียนได้ทดสอบความเข้าใจ ภายในเวลา 10 นาที

2. ครูให้นักเรียนจับคู่ 2-3 คน จากนั้นครูนำชุดกิจกรรม Unplugged Coding เรื่อง “เด็กดี หนีทุจริต”

3. ครูจำลองสถานการณ์ เพื่อดึงดูดความสนใจสมมติว่า ให้นักเรียนหลบสิ่งที่เป็นการทุจริต โดยเริ่มที่จุด start ใช้รหัสจำลองเดินหลบสิ่งที่เป็นการทุจริตไปยัง จุดสิ้นสุด

4. ครูให้นักเรียนพิจารณาเส้นทาง การเดินทางในใบกิจกรรม และสร้างรหัสจำลองการเดินทางในใบกิจกรรม ภายในเวลา 20 นาที

### ชั้นสรุป (10 นาที)

1. ครูสุ่มนักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาเขียนรหัสจำลองหน้ากระดาน และให้เพื่อนกลุ่มอื่น ๆ ช่วยตรวจสอบ

2. ครูให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายหลักการแสดงอัลกอริทึมด้วยรหัสจำลอง และสรุปลงในสมุด

3. ครูให้ความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับสิ่งที่เป็นการทุจริต ปลุกฝังให้นักเรียนรู้จักป้องกันตัวเอง หลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่เสี่ยงต่อการทุจริต ใช้ชีวิตด้วยความระมัดระวัง ยึดถือความสุจริตเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต

## 8. สื่อแหล่งการเรียนรู้

1. ใบกิจกรรม เรื่อง รหัสจำลอง
2. ชุดกิจกรรม Unplugged Coding เรื่อง “เด็กดี หนีทุจริต”

## 9. การวัดและการประเมินผล







จุดประสงค์	วิธีการประเมิน	เครื่องมือการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนสามารถอธิบาย หลักการเขียนอัลกอริทึมด้วยรหัสจำลอง (K)	- ตรวจใบกิจกรรม เรื่อง รหัสจำลอง	- ใบกิจกรรม เรื่อง รหัสจำลอง	- ร้อยละ 70 ขึ้นไป ผ่านเกณฑ์
2. นักเรียนสามารถแก้ปัญหาอย่างง่ายได้ โดยใช้อัลกอริทึมด้วยรหัสจำลอง (P)	- สังเกตพฤติกรรมการทำกิจกรรม Unplugged Coding เรื่อง “เด็กดี หนีทุจริต”	- แบบประเมินกิจกรรม รายกลุ่ม ชุดกิจกรรม Unplugged Coding เรื่อง “เด็กดี หนีทุจริต”	- คุณภาพระดับดี ผ่านเกณฑ์
3. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้ โดยใช้อัลกอริทึมด้วยรหัสจำลอง (A)	- สังเกตพฤติกรรม	- แบบประเมิน พฤติกรรม	- คุณภาพระดับดี ผ่านเกณฑ์

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้น.....

### ใบกิจกรรม เรื่องรหัสจำลอง

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

1. การแสดงอัลกอริทึมด้วยรหัสจำลอง คือ.....  
.....
2. ให้นักเรียนอธิบายความหมายของรหัสจำลองต่อไปนี้ และสร้างรหัสจำลองเพิ่มพร้อมอธิบายความหมาย

รหัสจำลอง	ความหมาย
	เดินไปทางขวา
	
	
	
	
	
	
	

ประเด็นการประเมินชิ้นงาน	การให้คะแนน		
	3 คะแนน	2 คะแนน	1 คะแนน
1.ความสอดคล้องกับเนื้อหา			
2.การแสดงอัลกอริทึม			
3.การแก้ปัญหาอย่างง่ายโดยใช้อัลกอริทึมด้วยรหัสจำลอง			
<b>รวมคะแนน</b>			

### เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
8 - 9	ดี
5 - 7	พอใช้
1 - 4	ปรับปรุง

### เกณฑ์การให้คะแนน

ประเด็นการประเมินชิ้นงาน	คำอธิบายระดับคุณภาพ / ระดับคะแนน		
	ดี (3 คะแนน)	พอใช้ (2 คะแนน)	ปรับปรุง (1 คะแนน)
1.ความสอดคล้องกับเนื้อหา	การจัดลำดับขั้นตอนการวิเคราะห์ภาพ ข้อความสอดคล้องกับการแสดงลำดับขั้นตอนการทำงานชัดเจนและเข้าใจ	การจัดลำดับขั้นตอนการวิเคราะห์ภาพ ข้อความสอดคล้องกับการแสดงลำดับขั้นตอนการทำงานชัดเจนและเข้าใจได้เป็นส่วนใหญ่	การจัดลำดับขั้นตอนการวิเคราะห์ภาพ ข้อความสอดคล้องกับการแสดงลำดับขั้นตอนการทำงานชัดเจนและเข้าใจได้เพียงบางส่วน
2.การแสดงอัลกอริทึม	เขียนแสดงลำดับขั้นตอนด้วยรหัสจำลองชัดเจนและเข้าใจง่าย	เขียนแสดงลำดับขั้นตอนด้วยรหัสจำลองเข้าใจได้เป็นส่วนใหญ่	เขียนแสดงลำดับขั้นตอนด้วยรหัสจำลองได้เพียงบางส่วน
3.การแก้ปัญหาอย่างง่ายโดยใช้อัลกอริทึมด้วยรหัสจำลอง	สามารถแก้ปัญหาโดยใช้อัลกอริทึมด้วยรหัสจำลองได้ถูกต้องและเหมาะสม	สามารถแก้ปัญหาโดยใช้อัลกอริทึมด้วยรหัสจำลองได้เป็นส่วนใหญ่	สามารถแก้ปัญหาโดยใช้อัลกอริทึมด้วยรหัสจำลองได้เพียงเล็กน้อย

### แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

คำชี้แจง : ครูพิจารณาให้คะแนนนักเรียนรายบุคคลตามข้อคำถามที่กำหนดไว้ในใบรายชื่อนักเรียน

โดยใช้เกณฑ์ในการประเมิน ดังนี้

3 = มาก

2 = ปานกลาง

1 = น้อย

พฤติกรรมที่สังเกต	ระดับคะแนน		
	3	2	1
1. แสวงหาข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ			
2. ยกตัวอย่างการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้ โดยใช้อัลกอริทึมด้วยรหัสจำลอง			
3. มีวินัย และมุ่งมั่นในการทำงาน			
4. เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้			
5. แลกเปลี่ยนเรียนรู้			
รวมคะแนน			

### เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
14 - 15	ดีมาก
11 - 13	ดี
8 - 10	พอใช้
1 - 7	ปรับปรุง

## บันทึกหลังสอน

## ๑. บันทึกผลหลังสอน\*

ผลการจัดการเรียนการสอน

- นักเรียนร้อยละ 100 สามารถอธิบายหลักการเขียนโปรแกรมที่สัมพันธ์กับชีวิต
- นักเรียนร้อยละ 100 สามารถแก้ปัญหาของโปรแกรมได้ โดยใช้หลักการที่สัมพันธ์กับชีวิต
- นักเรียนร้อยละ 100 สามารถสังเกตข้อบกพร่องของโปรแกรมที่เขียนได้ โดยใช้หลักการที่สัมพันธ์กับชีวิต

ความสำเร็จ

นักเรียนสามารถเขียนโปรแกรมที่สอดคล้องกับชีวิตได้ และสามารถ unplugged coding  
เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันได้

ปัญหาและอุปสรรค

นักเรียนบางคนยังไม่เข้าใจ หรือยังไม่ชินกับการเขียนโปรแกรมที่สอดคล้องกับชีวิต

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข  
ควรใช้กิจกรรมที่สอดคล้องกับชีวิตประจำวัน

ลงชื่อ.....ผู้สอน  
(นางสาวรัชฎา อึ้งอัมพร)

วันที่ 11 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2567

## ๒. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

มอบหมายให้นักเรียนฝึกการเขียนโปรแกรมด้วย Unplugged Coding  
ในกรณีศึกษาที่สอดคล้องกับชีวิตประจำวัน

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจ  
(นางสาวอรรพมาศ พันสีนาถ)

วันที่ 11 เดือน มิ.ย. พ.ศ. 2567



# โรงเรียนบ้านหาดหงส์

## สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชุมพร เขต 1

### กระทรวงศึกษาธิการ

